

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut Pasal 1 pada Bab 1 Nomor 20 Tahun 2003 dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara” (Tirtarahardja & Umar dan S.L. La Sulo, 2005, hal. 40). Begitu juga menurut UU di atas pendapat Mahmud Yunus dan Martinus Jan Langeveld juga menyatakan bahwa pendidikan yaitu suatu upaya yang dipilih, agar mempengaruhi dan membantu anak untuk mencapai tujuan dan cita-citanya dengan cara meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani, dan akhlaknya. Tidak hanya untuk menggapai cita-citanya, tetapi juga agar anak memperoleh kehidupan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara, dan agamanya. (Tirtarahardja & Umar dan S.L. La Sulo, 2005, hal. 45).

Untuk meningkatkan potensi-potensi ini secara optimal dibutuhkan pendidikan dari sejak dini. Adapun Nuraeni (2009, hal. 6) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak dengan cara menstimulasi, membina, mengasuh, dan memberikan kegiatan dalam pembelajaran. Pendidikan anak usia dini dimulai dari bayi baru lahir sampai usia delapan tahun, pada tahap ini mengutamakan pada pendidikan jasmani, intelektual, emosional, dan pendidikan sosial pada anak. Pendidikan anak usia dini pada saat ini tidak terasa sangat berkembang pesat, penyebarannya tidak hanya di wilayah perkotaan saja, tetapi lembaga PAUD ini sudah menyebar luas ke daerah daerah pedesaan.

Definisi lain pendidikan anak usia dini adalah bentuk pelaksanaan yang memfokuskan pada perkembangan dan pertumbuhan anak yaitu fisik, kecerdasan daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, bahasa, komunikasi dan social (Maemunah, Pendidikan Anak Usia Dini, 2009, hal. 11). Adapun berdasarkan Pasal 1 Ayat 14

pada Bab 1 Nomor 20 Tahun 2003 dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Di dalam jenjang ini selain bermain tetapi ada pembelajarannya. Untuk mempermudah belajar pada anak usia dini banyak cara untuk menarik minat anak dalam belajar salah satunya dengan cara bermain.

Musfiroh & Tedkiroatun (2008, hal. 2), mendefinisikan bermain yaitu kegiatan untuk memperoleh kesenangan, dan kegiatan ini dilakukan sukarela tanpa paksaan dari pihak luar. Berbeda pendapat menurut Montolalu (2008, hal. 1.18), bermain ini sangat penting dikarenakan secara tidak langsung anak dapat menyalurkan minat dan kepuasan, imajinasi ataupun kekreatipannya.

Menurut Montolalu D (2007, hal. 1.19), manfaat bermain ini tidak hanya untuk menyalurkan keinginan dan kepuasan saja, tetapi bisa juga membantu dalam perkembangan kognitif, fisik, bahasa dan sosialnya, selain itu dapat meningkatkan kecerdasan anak, kekreativitasannya, mengatasi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, tetapi bisa juga untuk menemukan penemuan baru.

Bermain ini juga sangatlah membantu anak dalam belajar sesuatu, dalam bermain sangat banyak ragamnya salah satunya bermain *flash card*. Adapun penjelasan mengenai *flash card* adalah sebuah kartu bergambar, atau teks, ataupun berupa sumber yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran yang berhubungan dalam gambar, teks atau symbol tersebut. Selain itu dapat melatih untuk mengeja atau memperkaya kosakata (Arsyad, 2002, hal. 119).

Sedangkan menurut Andini *flash card* merupakan sebuah kartu yang dilengkapi sebuah teks/kata, atau simbol yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca anak serta dapat menambah kosakata anak (Umar, 2016, hal. 26). Nurwidayati (2015, hal. 21), mengemukakan bahwa *flash card* merupakan media yang terdapat gambar, teks, atau simbol didalamnya, yang dapat membantu atau menuntun siswa

atau pelajar dalam mengingat dan mengeluarkan semua ide-ide yang ada dalam pikirannya di saat menggunakan media ini ketika sedang belajar. Bermain *flash card* ini tidak hanya untuk mengajak anak bermain saja dalam permainan ini juga sangat banyak manfaatnya yaitu untuk meningkatkan minat belajar anak dan meningkatkan dalam literasi anak.

Kata literasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *litteratus*, yang mempunyai arti di tandai dengan huruf, melek huruf, atau orang yang berpendidikan (Toharudin & dkk, 2011, hal. 1). Literasi menurut Basyiroh (2017, hal. 121), yaitu dari definisi lamanya merupakan kemampuan dalam membaca, menulis, tetapi dengan berkembangnya zaman pengertian literasi ini sangat berkembang pesat dalam pengertiannya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang di lakukan di kelompok A Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung, aktifitas pada penggunaan *flash card* sangat diminati anak dalam proses pembelajaran. Bermain *flash card* juga sangat membantu dalam proses pembelajaran. Namun ada sebagian siswa Bambim Insanurrasyid kelas A sejumlah sembilan orang (64 %) yang masih memiliki literasi yang rendah, seperti anak belum mengenal huruf A-Z, belum mengenal angka 1-10, masih belum bisa berkonsentrasi ketika pembelajaran, masih perlu dibimbing dalam menulis nama sendiri, sedangkan sejumlah enam orang (36 %) siswa sudah lancar dalam literasi. Hal tersebut merupakan situasi yang unik dan perlu ditelusuri lebih lanjut.

Untuk itu perlu dilakukan studi yang mendalam melalui kegiatan penelitian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan keterampilan bermain *flash card* dengan kemampuan literasi anak usia dini di kelompok A KOBBER Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana realitas keterampilan bermain *flash card* anak usia dini di kelompok A KOBBER Bambim Insanurrasyid ?

2. Bagaimana realitas kemampuan literasi anak usia dini kelompok A KOBER Bambim Insanurrasyid ?
3. Bagaimana hubungan antara keterampilan bermain *flash card* dengan kemampuan literasi anak usia dini di kelompok A KOBER Bambim Insyanurrasyid ?

C. Tujuan Penelitian

Hasil dari perumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui realitas keterampilan bermain *flash card* anak usia dini di kelompok A KOBER Bambim Insanurrasyid.
2. Untuk mengetahui realitas kemampuan literas anak usia dini di kelompok A KOBER Bambim Insanurrasyid.
3. Untuk mengetahui hubungan antara keterampilan bermain *flash card* dengan kemampuan literasi anak usia dini di kelompok A KOBER Bambim Insanurrasyid.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
Manfaat teoritis hasil penelitian ini yaitu untuk meningkatkan ilmu-ilmu tentang pendidikan atau pembelajaran yang berkaitan dengan potensi pembelajaran pada anak usia dini
2. Manfaat Praktis
 - a. Peneliti
Memberikan wawasan atau pengalaman dalam melakukan penelitian tentang kegiatan bermain *flash card* hubungan dengan kemampuan literasi anak usia dini di kelompok A KOBER Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung.

b. Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan penggunaan metode dan media yang tepat dan optimal.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Pasal 28 Nomer 20 Tahun 2003 dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Sementara menurut Pasal 4 Nomor 23 Tahun 2002 dalam Undang-Undang tentang perlindungan anak mengatakan bahwa setiap anak berhak hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan bakat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (Rahman , 2021, hal. 26). Adapun menurut Santrock (2007, hal. 27), PAUD adalah pembelajaran yang menghubungkan semua anak yang mencakup tentang perkembangan jasmani, kognitif, dan sosial anak . Pembelajaran organisasi yang banyak diminati dalam cara pembelajaran pada anak. Adapun maksud dari diadakannya pendidikan anak usia dini ini yaitu memiliki maksud secara husus di antaranya : (a) membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan pada anak secara optimal ; (b) membantu dalam meningkatkan pengetahuan keterampilan anak dan membantu atau membimbing orang tua dalam menumbuh kembangkan anak agar terasah secara optimal ; (c) membantu agar anak siap menuju pendidikan selanjutnya atau pendidikan dasar.

Untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak ini salah satunya yaitu dengan mengadakan pembelajaran yang menarik dan dapat diminati oleh anak yaitu menggunakan pembelajaran yang tepat. Salah satunya yaitu menggunakan pembelajaran metode bermain *flash card*. Nurseto (2011, hal. 26) mengemukakan bahwa *flash card* yaitu sebuah media pembelajaran yang berbentuk kartu gambar yang mempunyai ukuran 25 X 30 cm, didalamnya berupa gambar-gambar yang dicetak atau yang digambar sendiri dan ditempelkan di kertas yang sudah tersedia.

Flash card juga merupakan media pembelajran yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, karena dengan bermain ini dapat

membantu meningkatkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari informasi pada gambar *flash card* (Oktaviani, 2018, hal. 41). Berbeda dengan Arsyad bahwa *flash card* adalah media yang berbentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang dipergunakan untuk mengingatkan atau menuntun siswa agar mempelajari hal-hal yang berhubungan pada gambar yang ada di dalam kartu *flash card* tersebut (Jumadirah, Ning, & dkk, 2012, hal. 3).

Komachali & Khodareza (2012, hal. 137), mengemukakan bahwa “*A flash card is a cardboard consisting of a word, a sentence, or a simple picture on it*”. Kartu *Flash card* merupakan terbuat dari sebuah karton yang berisikan kata/kalimat dan gambar sederhana di dalamnya. Selain itu juga bermain ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu mudah di bawa-bawa, praktis, gampang diingat, gambar berwarna warni, menarik bagi anak-anak, dan menyenangkan (Nurwidayati, 2015, hal. 21). Dari bermain ini bisa mengasah literasi anak .

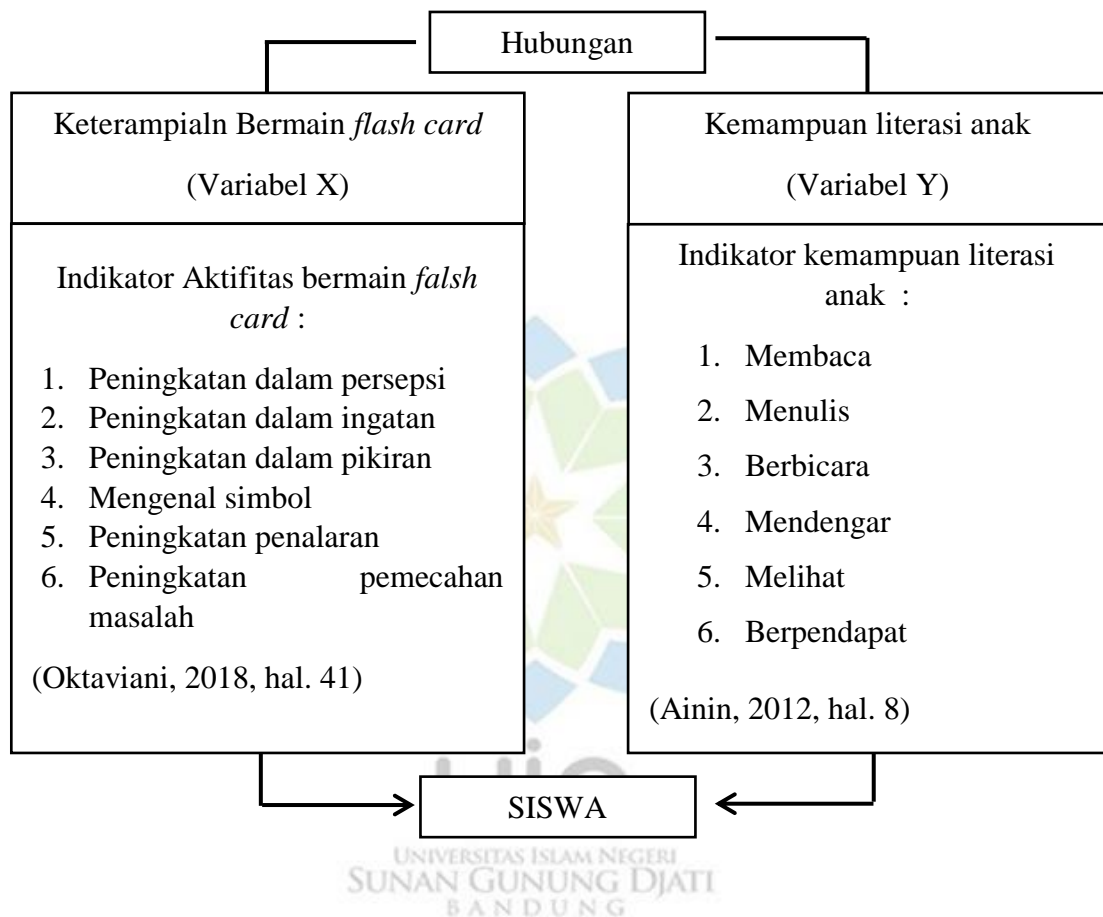
Adapun pengertian literasi adalah kemampuan untuk mendengar, berbicara, membaca, menulis dan menghitung, berkaitan dengan kemampuan analisis, mengumpulkan informasi, lalu mengkomunikasikan, dan menggambarkan secara jelas informasi tersebut (Suragangga & I Made Ngurah, 2017, hal. 2). Adapun menurut para ahli lain mengatakan literasi adalah minat dalam kemampuan membaca, berbahasa, kesadaran fonologi, kemampuan membaca dan kemampuan menulis (Ruhaena , 2013, hal. 7).

Ainin (2012, hal. 8) mengatakan bahwa literasi yaitu sebagai proses perkembangan pada anak seperti proses membaca, menulis, berbicara mendengarkan, dan berpendapat. Biasanya literasi di definisikan sebagai kemampuan membaca, menulis, dan menggunakan bahasa lisan. *Nasional Institutes of Children and Human Developmen* (Galuh , 2011, hal. 2), menyatakan bahwa keterampilan anak sebelum benar-benar mampu membaca dan menulis adalah literasi dini.

Berdasarkan dari gagasan para ahli di atas maka di duga ada hubungan antar keterampilan bermain *flash card* dengan kemampuan literasi pada anak usia dini. Karena pada saat bermain *flash card* ini membantu dalam meningkatkan kemampuan literasinya seperti penalaran, meningkatkan daya ingat, meningkatkan daya pikir,

atau mengingat tentang simbol. Dari pembahasan di atas maka bisa diilustrasikan gambaran secara skematis sebagai berikut :

Gambar 1.1 Gambar Skema Bagan Kerangka Pemikiran



F. Hipotesis

Definisi hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Oleh sebab itu, ungkapan rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empiris (Sugiono , 2015, hal. 39).

Berdasarkan hasil dari kerangka pemikiran sebelumnya yang telah dibahas, maka hipotesis yang diajukan dari penelitian yaitu terdapat hubungan yang signifikan keterampilan bermain *flash card* dengan kemampuan literasi pada anak.

Adapun untuk menguji hipotesis yang diajukan maka hipotesis dapat di rumuskan sebagai berikut : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keterampilan bermain *flash card* dengan kemampuan literasi anak usia dini di kelompok A KOBER Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung.

Pembuktian hipotesis di atas, dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

1. jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Rumusan H_a dan H_0 tercantum di bawah ini :

1. H_a : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keterampilan bermain *flash card* dengan kemampuan literasi anak usia dini di kelompok A KOBER Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung.
2. H_0 : Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keterampilan bermain *flash card* dengan kemampuan literasi anak usia dini di kelompok A KOBER Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Supaya tidak terjadi kesalahan dalam penelitian ini, bahwa peneliti mengacu pada penafsiran yang sudah ada yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian dari Ayuana Oktaviani Putri (2018) dengan judul “Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Prasekolah TK Desa Pancar Peluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang”. Penelitiannya menggunakan analitik eksperimental, dengan hasil ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak. Terdapat persamaan dalam penelitian Ayuana Oktaviani Putri yaitu mengacu pada permainan *flash card*, perbedaannya dari segi jenis penelitian yakni peneliti Ayuana Oktaviani Putri menggunakan penelitian

analitik eksperimental sedangkan penulis menggunakan penelitian jenis korelasi.

2. Penelitian dari Andini Umar (2016) dengan judul “Hubungan Penggunaan *Flash card* Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Hijriah Bandar Lampung”. Penelitiannya menggunakan korelasional, dengan hasil adanya hubungan yang kuat antara permainan *flash card* terhadap kemampuan membaca anak. Terdapat persamaan dalam penelitian Andini Umar yaitu mengacu pada permainan *flash card*, perbedaannya dari segi variabel Y, dalam penelitian Andini Umar variable Y nya adalah kemampuan membaca anak sedangkan penulis variable Y nya kemampuan literasi.
3. Penelitian dari Aulia Ratna Sari (2015) dengan judul “Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* Dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta”. Penelitiannya menggunakan eksperimen, dengan hasil pembelajaran menulis prosedur kompleks dengan menggunakan media *flash card* lebih efektif dari pada pembelajaran menulis prosedur kompleks menggunakan media konvensional. Terdapat persamaan dalam penelitian Aulia Ratna Sari yaitu mengacu pada permainan *flash card*, perbedaannya dari segi jenis penelitian yakni peneliti Aulia Ratna Sari menggunakan penelitian eksperimental sedangkan penulis menggunakan penelitian jenis korelasi.